

JIMMY QUEST



Les fantômes sont à la mode, le MSX aussi. Mélangez le tout avec une bonne pincée de talent et vous obtiendrez un jeu bien séduisant.

Jacques DAGUIN

Mode d'emploi:

JIMMY dispose de 3 vies. Vous dirigez ce sympathique personnage à l'aide du joystick ou des flèches de déplacement du clavier. Il peut faire des sauts, des courbes, des rebondissements et se redessous, qui accèlèrent à chaque tableau.

Vous êtes sûr de réussir des clefs épippables (25 points) ainsi que des diamants (100 points + 1 vie). Chaque tableau terminé vous

octroie un bonus de 1000 points.

100 REM *****

110 DEFINTA=2

120 REM *****

130 DEF. SPRITE\$

140 REM *****

150 FORH=1TO10

160 FORH=1TO6

170 READHS

180 HS=CHR\$(VAL(HS)+1&H0)

190 REM *****

200 NEXTH

210 REM *****

220 REM *SONG=SOUND2760

230 REM *SONG=SOUND1040

240 COLOR128PSET128,175!PSET128,

,11!JOYSTICK,21!KEYBOARD

250 REM *KEYKEY

260 EPW=CHR\$(49)THEM#+1!SOTOP200

270 EPW=CHR\$(49)THEM#+1!SOTOP200

280 EPW=CHR\$(49)THEM#+1!SOTOP200

EN250

290 COLOR15,1!DESSIN1,3,0!IVE=812=3

300 EPW=10!TEC10!COK14!BCH0

310 REM *****

320 REM *****

330 REM DESSIN ETAGES 1er Tables

340 REM *****

350 REM *KEYKEY

360 AN=171*80+281COK=99+200!E7EE

370 REM *KEYKEY

380 AN=171*80+281COK=99+200!E7EE

390 FORH=1TO7!PUTSPRITE\$,1,1!NEXTH

400 REM *****

410 LINE10,92=125,97,6,BF

420 LINE10,93=125,97,6,BF

430 LINE10,95=125,97,6,BF

440 LINE125,95=125,97,6,BF

450 LINE125,95=125,97,6,BF

460 LINE125,95=125,97,6,BF

470 LINE125,95=125,97,6,BF

480 LINE125,95=125,97,6,BF

490 LINE125,95=125,97,6,BF

500 REM *****

510 REM DESSIN ECHELLES

520 REM *****

530 REM *C0302928H16,-32320L6,BUHRWU

540 REM *KEYKEY

550 PSET140,100!DESSIN1!KAB1!PSET12

,12!1!DESSIN1!KAB1!PSET120,12!0R

560 !AM!KAB1!PSET140,92!10R,KAB1!PSET12

,12!1!DESSIN1!KAB1!PSET120,12!0R

570 !AM!KAB1!PSET140,92!10R,KAB1!PSET12

,12!1!DESSIN1!KAB1!PSET120,12!0R

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM DESSIN CLEFS

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

610 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

620 PSET120,261!DESSIN1!KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

,20,124!10R,KAB1!PSET12

540 REM *****

550 REM *****

560 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

570 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

580 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

590 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

1*

600 SW=COSURE120,104!3R#R-1,0!D18

CHASSE AUX SOUS MARINS

TI 99 BASIC SIMPLE



Encore une chasse sous-marine ? Oui, mais la meilleure jamais publiée, in the world !

J-Claude GUNIN

TAG



TAG, soit ça veut dire "The Assassination Game", et c'est un film général, soit ça veut dire "Techniques d'Avant-Garde", et ça devient un jeu non moins général. Vous venez d'hériter de votre Tonton Christobald et vous amusez inné pour la compétition automobile vous invite à réaliser un vieux rêve, diriger et posséder une

Vous allez donc négocier un contrat avec un bon papa, choisir un mécanicien, conclure un accord avec un fabricant de pneus et un constructeur de moteurs. Le jour J arrive... vavavouuummm ! .. Ca décolle un max !

Philippe PIAT

J. Philippe PIAT

A suivre:
En raison de la longueur inéchouable du listing nous passerons ce programme en deux fois.



A SUIVRE...



DEVINOS

Ne jetez plus vos dominos. A défaut de caler votre vieil ordinateur branlant, vous pouvez toujours vous en servir pour tester votre Q.I. ou mieux—celui de vos copains.

François TEREYGEOLS



TRS 80

2. REN ***** TITRE : DÉFINITION

PUBLICITE



Hé ouï, de la publicité dans HebdoGiciel, nous rentrons dans le rang? Vous rigolez ou quoi? Les annonceurs que vous voyez là, ici, dessous se sont engagés à faire 5 % de remise aux abonnés de l'hebdo sur TOUT le magasin, y compris sur les ordinateurs, les fournitures et les périphériques. C'est pas de la bonne publicité, ça, Madame?

S.A. LHOMME

NOMBREUSES MARQUES DISPONIBLES
LOGICIELS, LIVRES

CONSEILS EN INFORMATIQUE
INITIATION A L'INFORMATIQUE POUR LES
ADHERENTS DE LA CASE MICROCLUB

TOUTE LA MICRO CHEZ S.A. LHOMME

5, rue Fanfreluc 69000 Angoulême
(45) 95.27.37.

VIDEOTROC

VENTE - EXCHANGE - DÉPÔT DE
TOUT MATERIEL VIDÉO ET MICRO-
INFORMATIQUE - LOCATION DE JEUX

NOS PRIX NEUFS !

MONTEUR COULEUR 2490 F LECTEUR DISQUETTE + 1 jeu 2990 F
ATARI 800 XL SEC. 4M 1790 F Moniteur Ecran Vert 930 F
ATARI 400 SEC. 4M 1390 F Lecteur VHS 1990 F
AMSTRAD 3000 1990 F Imprimante BROTHIER
+ moniteur couleur 4490 F avec lecteur 2790 F
COMPODE 64 1990 F SPECTRUM + 1990 F
Jouette QUACA AMSTRAD 1290 F CBM 64 PAL + Line + 3490 F
SPECTRUM + 1990 F CBM 64 PAL + Line + 3590 F
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 19 H A 19 H 30
Bp 100, route de Chassieu 73182 PARIS
tel : 04 24.18.54
métro : gare de Lyon, Ledru Rollin

ABONNES,

si vous avez un problème avec une de
ces boutiques, vous savez à qui vous
adresser? Je ne vous fais pas de des-
sin!

ANNONCEURS,

vous avez envie de vous lancer dans
l'aventure? Vous êtes prêts à consentir
5 % de remise sur toute votre boutique
pour le voir envoi de programmeurs
fous? Écrivez-nous, nous vous ferons
payer très cher le centimètre carré de
publicité!

MICROPOLIS

- THOMSON-MOS-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX . YAMAHA. SANYO. AMSTRAD
- LIBRAIRIE

sinclair
ORIC

28, rue Paulin de Montebert
75016 Paris
Tel : (1) 73.24.44

Présent à l'exposition inter-
nationale SIMA (bld de Bel-
gique, TROYES)

BIMP

LA MICRO INFORMATIQUE A LYON

20, rue SERVANT 69003 Lyon
tel : (7) 860.84.27

LE SPECIALISTE DES LOGICIELS APPLE ET THOMSON MOS & T07

VIDÉO 107 INFORMATIQUE



PLACE DES FÊTES
75016 PARIS

**QL SINCLAIR DISPONIBLE
COMMODORE, ORIC, AMSTRAD
EXELVISION**

Tél. : 201.46.09

A.M.I.R

Automatismes - Micro-Informatique Rouennaise

- **L'INFORMATIQUE A TOUT LES NIVEAUX**
- AMSTRAD
- COMMODORE 64
- ELECTRON
- EXELVISION
- PC
- TGT. 70

- **PLUS DE 600 LOGICIELS POUR LES MICROS**
- Crédit de logiciels personnalisés pour PME/PMI
- Formation, mise en œuvre, service après-vente

AMIR c'est aussi les logiciels utilitaires et les
jeux pour ATMOS : EDITEXT, AMIFICHÉ, KIT
FUNCTION, et bien sûr APIS, STAREX, LE
PRINCE KHARNA.

50, rue de Fontenelle 76000 ROUEN
Tél. : (35) 88.56.94

L'EXPERIENCE MICROPUS

La Maison de l'Informatique

• MICRO-ORDINATEURS PERSONNELS :

- ORIC
- SINCLAIR
- THOMSON
- COMMODORE
- LAZER
- CANON
- ELECTRON
- MAX
- AMSTRAD
- EXEL 198
- DRAGON

Nous disposons de la quasi totalité des accessoires et périphériques associés à nos marques et ceci durant toute l'année.

• COURS DE FORMATION

15 cours GAMBETTA
34000 MONTPELLIER
(67) 92.58.83

Ne cherchez plus
votre ordinateur!

il vous attend à
la micro-boutique
ECONOMIAISON
La maison de l'Ordinateur familial
3, rue Paul Bézanson
(place de la cathédrale)
grand choix de logiciels
atmosphère spécialisée
nos PRIX « SERVICE COMPRISS »
F - 57000 METZ
Tél. (8) 775.41.56

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.

Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par HebdoGiciel

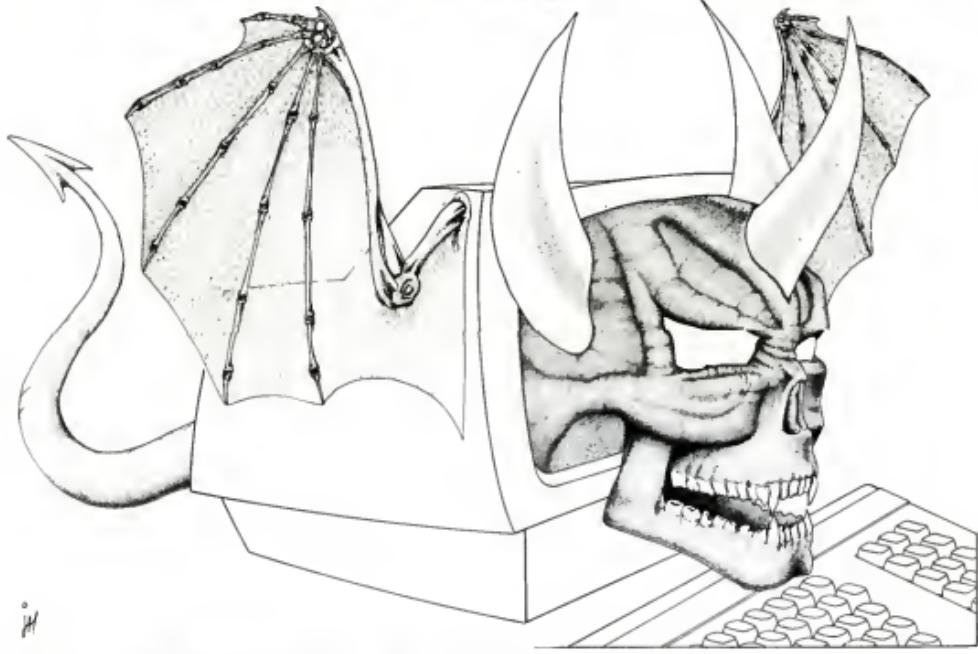
84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Rémy 75012 PARIS
338.60.00

LES BOUTIQUES DES BRANCHES CÂBLÉS

ELECTRON

TOUS LES LOGICIELS FROM USA
pour ATARI, CMB 64, APPLE,
COLECO.

117 avenue de Vilhers 75017 PARIS
766.12.77
163 avenue de Maine 75014 PARIS
541.41.63



Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Gérons plusieurs semaines, vous profiterez d'un cours d'ensemble décomposé en deux parties : un cours théorique et un cours pratique.

Cette semaine le 6502 d'ORIC en prend plein le mélange. La semaine prochaine ce sera le tour du 6502 de l'APPLE.

Jusqu'à présent, les cours pratiques suivant ont été publiés :

M5 → ZX 81
M6 → ZX 81
M7 → ZX 81

M8 → ZX 81



bâton de circuit l'équivalent suivante

qu'il s'agit d'un "front descendante".

Dans le cas de la bascule Q, on suppose que l'état qui nous intéresse est l'état 1 et non l'état 0.

On a donc : $Q = 1 \text{ et } \bar{Q} = 0$
Et : $S = 1 \text{ et } R = 0$

Il résulte alors que l'état RESET est

l'état 0 et l'état 1, le circuit passe dans son dernier position

qu'il occupait. En effet

a. si l'état 0 est 0 alors $\bar{Q} = 0$
et 1 → quand il remonte à 1, les sorties Q et \bar{Q} gardent pour valeur 0 = 1 et 0 = 1
b. si l'état 1 est 1 alors $\bar{Q} = 1$
et 0 → quand il remonte à 0, les sorties Q et \bar{Q} gardent pour valeur 1 = 0 et 1 = 0

4. Quand il y a un som à zéro, le système est dans l'état SET ($Q = 1 \text{ et } \bar{Q} = 0$) qui est donc atteint lorsque l'entrée S passe à 1 et lorsque l'entrée R passe à 0. Le système passera alors à l'état RESET. En revanche, si l'entrée R passe à 1 et l'entrée S à 0, gardez pour valeur 0 alors le système restera dans l'état SET.

5. Il reste un cas que nous n'avons pas étudié : si l'entrée R remonte simultanément à l'état 1, le système passe dans un état indéfini ($Q = 1, \bar{Q} = 1$ et $R = 1$ et $S = 0$).

Il faut donc écrire lorsqu'une des entrées R ou S passe à 1, nous devons commander simultanément les deux entrées à 1 et à 0. Ainsi, on évite de se retrouver avec un état indéfini dans lequel le système ne fonctionne plus. Vous nous rendez bien compte que ce circuit, même s'il n'est pas dépendant de la partie logique, est tout de même avec précaution pour ne pas arriver dans l'état indéfiniment vu ci-dessous.

Un vrai challenge pour nous : comment faire pour que ce circuit fonctionne avec moins de temps que nous avons absorbé dans ces circuits que nous avons étudiés. La notion temporelle, tout le temps, est importante, en effet il est très viséable de construire un micro-ordinateur sans temporisation, mais avec un certain temps de latence entre l'écriture et la synchronisation nécessaire entre les différents circuits élémentaires.

Le composant qui nous le compose.

Cette logique temporelle prend toute son importance dans les systèmes de calcul. Nous devons alors regarder maintenant, le premier système que nous étudierons : le nomme le bascule D.

Pourquoi bascule ? Comme nous l'avons vu plus tôt dans ce cours, une bascule peut être bascule pour tous les circuits dont l'état varie sur les fronts montants et descendants de l'horloge. Le véritable CK prend alternativement deux valeurs (0 ou 1) suivant le temps imparti par l'horloge. L'instant du changement de valeur de CK est appelé "front" (ou "transition") l'horloge. Les deux sorties Q et \bar{Q} sont donc indépendantes de D.

1. si CK = 0 et R = 0 toutes deux pour valeur 0. Le circuit Set-Reset est donc dans son état initial lorsque CK passe à 0 et la valeur de Q. Les deux sorties Q et \bar{Q} sont donc indépendantes de D.

2. si CK = 1 on obtient après simplification des équations de

Nous savons qu'au moment où CK passe de 0 à 1, l'entrée D passe de 0 à 1 et l'entrée R passe de 1 à 0.

Par contre, la valeur de l'entrée D pourra être modifiée sans que l'état soit de quelque chose que nous n'aurons pas rencontré, mais qui sera sensiblement détecté au niveau de CK.

Comme vous l'avez vu, l'écriture de l'adresse de la mémoire dans la logique électronique de base est composée de circuits Set-Reset. Nous devons donc pouvoir modifier cette écriture à propos de ces circuits élémentaires.

Regardons pour commencer ce qui se passe sur le circuit Set-Reset de sorte dont les entrées sont S et R.

1. si CK = 0 et R = 0 toutes deux pour valeur 0. Le circuit Set-Reset est donc dans son état initial lorsque CK passe à 0 et la valeur de Q. Les deux sorties Q et \bar{Q} sont donc indépendantes de D.

2. si CK = 1 on obtient après simplification des équations de

3. si CK = 0 et que CK passe de 0 à 1 suivant l'écriture de l'adresse de la mémoire. Les deux sorties Q et \bar{Q} sont donc indépendantes de D.

4. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1. Si nous prenons comme valeur de CK celle de l'écriture de l'adresse de la mémoire lorsqu'il passe de 0 à 1, nous obtenons alors que CK passe de 0 à 1.

5. si CK = 1 et que CK passe de 1 à 0.

6. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

7. si CK = 1 et que CK passe de 1 à 0.

8. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

9. si CK = 1 et que CK passe de 1 à 0.

10. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

11. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

12. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

13. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

14. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

15. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

16. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

17. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

18. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

19. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

20. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

21. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

22. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

23. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

24. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

25. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

26. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

27. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

28. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

29. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

30. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

31. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

32. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

33. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

34. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

35. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

36. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

37. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

38. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

39. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

40. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

41. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

42. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

43. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

44. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

45. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

46. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

47. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

48. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

49. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

50. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

51. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

52. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

53. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

54. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

55. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

56. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

57. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

58. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

59. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

60. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

61. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

62. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

63. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

64. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

65. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

66. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

67. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

68. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

69. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

70. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

71. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

72. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

73. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

74. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

75. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

76. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

77. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

78. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

79. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

80. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

81. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

82. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

83. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

84. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

85. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

86. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

87. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

88. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

89. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

90. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

91. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

92. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

93. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

94. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

95. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

96. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

97. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

98. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

99. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

100. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

101. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

102. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

103. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

104. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

105. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

106. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

107. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

108. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

109. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

110. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

111. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

112. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

113. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

114. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

115. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

116. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

117. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

118. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

119. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

120. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

121. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

122. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

123. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

124. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

125. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

126. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

127. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

128. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

129. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

130. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

131. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

132. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

133. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

134. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

135. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

136. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

137. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

138. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

139. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

140. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

141. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

142. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

143. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

144. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

145. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

146. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

147. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

148. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

149. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

150. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

151. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

152. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

153. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

154. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

155. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

156. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

157. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

158. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

159. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

160. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

161. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

162. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

163. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

164. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

165. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

166. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

167. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

168. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

169. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

170. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

171. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

172. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

173. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

174. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

175. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

176. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

177. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

178. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

179. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

180. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

181. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

182. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

183. si CK = 1 et que CK passe de 0 à 1.

184. si CK = 1 et que CK

Vous n'êtes pas le seul à être affame, les monstres bavants qui grouillent dans le labyrinthe guettent votre présence. Un conseil, soyez rapide et n'hésitez pas à leur barrer le passage.

J. Noël DEPIERREUX

Mode d'emploi

Entrer 1 REM sauve de 199 caractères, faire 7 éditions de cette ligne pour obtenir 9 lignes numérotées de 1 à 9.

Forêt de monstres

POKE 16511,118 POKE 16513,118 POKE 16511,100

CRATEZ UN UTILITY NORMALE QD5
CHARGEZ EN SLOW MODE ZONEBEEZ

82 0 TOUCHE UTILISÉE 6 5 7

2000 0 0

2200 0 0

2400 0 0

2600 0 0

2800 0 0

3000 0 0

3200 0 0

3400 0 0

3600 0 0

3800 0 0

4000 0 0

4200 0 0

4400 0 0

4600 0 0

4800 0 0

5000 0 0

5200 0 0

5400 0 0

5600 0 0

5800 0 0

6000 0 0

6200 0 0

6400 0 0

6600 0 0

6800 0 0

7000 0 0

7200 0 0

7400 0 0

7600 0 0

7800 0 0

8000 0 0

8200 0 0

8400 0 0

8600 0 0

8800 0 0

9000 0 0

0 18 99 PEEK 16148+0:201 THEN GOTO

89 201 TOTAL

88 200 GOTO 99

86 200 WDT 0:5

84 200 RND(0.5)

82 200 RND(0.5)

80 200 RND(0.5)

78 200 RND(0.5)

76 200 RND(0.5)

74 200 RND(0.5)

72 200 RND(0.5)

70 200 RND(0.5)

68 200 RND(0.5)

66 200 RND(0.5)

64 200 RND(0.5)

62 200 RND(0.5)

60 200 RND(0.5)

58 200 RND(0.5)

56 200 RND(0.5)

54 200 RND(0.5)

52 200 RND(0.5)

50 200 RND(0.5)

48 200 RND(0.5)

46 200 RND(0.5)

44 200 RND(0.5)

42 200 RND(0.5)

40 200 RND(0.5)

38 200 RND(0.5)

36 200 RND(0.5)

34 200 RND(0.5)

32 200 RND(0.5)

30 200 RND(0.5)

28 200 RND(0.5)

26 200 RND(0.5)

24 200 RND(0.5)

22 200 RND(0.5)

20 200 RND(0.5)

18 200 RND(0.5)

16 200 RND(0.5)

14 200 RND(0.5)

12 200 RND(0.5)

10 200 RND(0.5)

8 200 RND(0.5)

6 200 RND(0.5)

4 200 RND(0.5)

2 200 RND(0.5)

0 200 RND(0.5)

25 0 0

23 0 0

21 0 0

19 0 0

17 0 0

15 0 0

13 0 0

11 0 0

9 0 0

7 0 0

5 0 0

3 0 0

1 0 0

-1 0 0

-3 0 0

-5 0 0

-7 0 0

-9 0 0

-11 0 0

-13 0 0

-15 0 0

-17 0 0

-19 0 0

-21 0 0

-23 0 0

-25 0 0

-27 0 0

-29 0 0

-31 0 0

-33 0 0

-35 0 0

-37 0 0

-39 0 0

-41 0 0

-43 0 0

-45 0 0

-47 0 0

-49 0 0

-51 0 0

-53 0 0

-55 0 0

-57 0 0

-59 0 0

-61 0 0

-63 0 0

-65 0 0

-67 0 0

-69 0 0

-71 0 0

-73 0 0

-75 0 0

-77 0 0

-79 0 0

-81 0 0

-83 0 0

-85 0 0

-87 0 0

-89 0 0

-91 0 0

-93 0 0

-95 0 0

-97 0 0

-99 0 0

-101 0 0

-103 0 0

-105 0 0

-107 0 0

-109 0 0

-111 0 0

-113 0 0

-115 0 0

-117 0 0

-119 0 0

-121 0 0

-123 0 0

-125 0 0

-127 0 0

-129 0 0

-131 0 0

-133 0 0

-135 0 0

-137 0 0

-139 0 0

-141 0 0

-143 0 0

-145 0 0

-147 0 0

-149 0 0

-151 0 0

-153 0 0

-155 0 0

-157 0 0

-159 0 0

-161 0 0

-163 0 0

-165 0 0

-167 0 0

-169 0 0

-171 0 0

-173 0 0

-175 0 0

-177 0 0

-179 0 0

-181 0 0

-183 0 0

-185 0 0

-187 0 0

-189 0 0

-191 0 0

-193 0 0

-195 0 0

-197 0 0

-199 0 0

-201 0 0

-203 0 0

-205 0 0

-207 0 0

-209 0 0

-211 0 0

-213 0 0

-215 0 0

-217 0 0

-219 0 0

-221 0 0

-223 0 0

-225 0 0

-227 0 0

-229 0 0

-231 0 0

-233 0 0

-235 0 0

-237 0 0

-239 0 0

-241 0 0

-243 0 0

-245 0 0

-247 0 0

-249 0 0

-251 0 0

-253 0 0

-255 0 0

-257 0 0

-259 0 0

-261 0 0

-263 0 0

-265 0 0

-267 0 0

-269 0 0

-271 0 0

-273 0 0

-275 0 0

-277 0 0

-279 0 0

-281 0 0

-283 0 0

-285 0 0

-287 0 0

-289 0 0

-291 0 0

-293 0 0

-295 0 0

-297 0 0

-299 0 0

-301 0 0

-303 0 0

-305 0 0

-307 0 0

-309 0 0

-311 0 0

-313 0 0

-315 0 0

-317 0 0

-319 0 0

-321 0 0

-323 0 0

-325 0 0

-327 0 0

-329 0 0

-331 0 0

-333 0 0

-335 0 0

-337 0 0

-339 0 0

-341 0 0

-343 0 0

-345 0 0

-347 0 0

-349 0 0

-351 0 0

-353 0 0

-355 0 0

-357 0 0

-359 0 0

-361 0 0

-363 0 0

-365 0 0

-367 0 0

-369 0 0

